

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

J1046 U.S. PTO
09/849367
05/04/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年 6月28日

出願番号

Application Number:

特願2000-195341

出願人

Applicant(s):

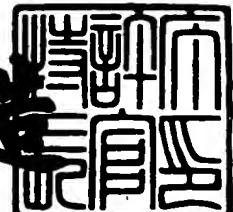
株式会社ダンロップスポーツエンタープライズ
株式会社アソボウズ
片山 宗臣

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 4月27日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3036615

【書類名】 特許願
【整理番号】 PPN000782
【提出日】 平成12年 6月28日
【あて先】 特許庁長官 近藤隆彦殿
【国際特許分類】 A63B 69/36

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区麹町3-4
【氏名】 矢内 茂雄

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区若葉1-12
【氏名】 片山 宗臣

【特許出願人】

【住所又は居所】 東京都千代田区麹町3-4
【氏名又は名称】 株式会社ダンロップスポーツエンタープライズ

【特許出願人】

【識別番号】 595097232
【住所又は居所】 東京都新宿区若葉1-12
【氏名又は名称】 株式会社 アソボウズ
【代表者】 片山 緑

【特許出願人】

【住所又は居所】 東京都新宿区若葉1-12
【氏名又は名称】 片山 宗臣

【代理人】

【識別番号】 100097906

【弁理士】

【氏名又は名称】 中村和年

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 040257

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 スポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の基本的な症例のメイン表題部と、この基本症例をクリックすることにより表示される具体的なサブ表題部と、改善された指導者の演技を記録し、編集し、検索出来るようにした電子機器手段とよりなり。

上記メイン表題部及びサブ表題部をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を画像としてとらえ、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させるようにしたことを特徴とするスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項2】 上記各症例及びその改善手段を情報を記録、編集、演算、検索する手段としてDVD（デジタルビデオディスク）システムを用いたことを特徴とする請求項1に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項3】 上記各症例及びその改善手段の情報を記録、編集、検索する手段としてインターネットシステムを用いたことを特徴とする請求項1に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項4】 上記各症例及びその改善手段の情報を記録、編集、検索する手段としてコンピュータシステム用いたことを特徴とする請求項1に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項5】 上記請求項1に示す改善手段の画像として、その画像上に受講者がみるときの基準となる線または格子状の線を重ね合わせて表示し、正しい改善手段を受講者に理解させることを特徴とする請求項1乃至4に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項6】 請求項1における改善手段にあってその症例と、改善手段など複数の画像をそれぞれ重ね合わせることなく表示させ、それぞれの画像の違いとを比較検討することによって受講者に理解させることを特徴とする請求項1乃至5に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項7】 上記請求項5に示す画像が静止画像o r / a n d 動的画像であることが特徴の請求項1乃至6に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項8】 上記請求項6に示す画像を紙質を含む記録媒体に記録でき、後の参考とすることにより受講者に改善結果を理解させるようにしたことを特徴とする請求項1乃至7に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項9】 上記請求項1に示す症例が、ゴルフ、フェンシング、テニス、卓球などに代表される個人的なスポーツであることが特徴の請求項1乃至8に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項10】 上記請求項1に示す症例が、ベースボール、サッカー、バスケットボールなどに代表される団体スポーツであることが特徴の請求項1乃至9に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項11】 上記請求項1に示す症例が、相撲、レスリング、柔道、ボクシングなどに代表される格闘技であることが特徴の請求項1乃至10に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項12】 上記請求項1に示す症例が、サーフィン、スキー、スケート、水泳などに代表される特に自然と共に存するスポーツであることが特徴の請求項1乃至11に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項13】 上記請求項1に示す症例が、釣り、狩猟などに代表される対像物があるスポーツであることが特徴の請求項1乃至12に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項14】 上記請求項1に示す症例が、囲碁、チェス、将棋、舞踊、ビリヤードなどの趣味、娯楽であることが特徴の請求項1乃至13に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【請求項15】 上記請求項1に示す症例が、各種治療、美容、ウエイトトレーニング、生花、華道、料理などの生活環境であることが特徴の請求項1乃至14に示すスポーツ、趣味、娯楽、その他生活環境などを指導する為の方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本発明は、ゴルフやテニスで代表される個人的なスポーツ、ベースボールやサッカーで代表される団体スポーツ、スキーやスケートで代表される自然と共に存するスポーツ、釣りや狩猟などで代表される対像物があるスポーツ、さらには囲碁やチェスのような趣味、娯楽、各種の治療や美容など生活環境を指導する手段の改善方法である。

【0002】

【従来の技術】

従来この種スポーツ、趣味、娯楽その他生活環境の指導は指導者が模範演技を行い、その後に受講者に演技させてその違いを口頭または動きを含めた説明を行うことによりなされてきた。

【0003】

【本発明が解決しようとする課題】

しかし米国特許第5, 184, 295号で知られるように、指導者が模範的な演技を予めVTRに入力しておき、その画像と受講者の行う演技を演算処理して重ね合わせ立体画像により指導する方法が普及している。

【0004】

さらに本発明者の一人である片山宗臣は、この発明にさらに改良を加え、指導者の模範的な演技と、受講者の演技を同一画面上で重ね合わせることなく再生して、その2つの画像を同時に比較検討することにより、両者の動きの違いを受講者に理解させる発明を、米国特許第5, 857, 855号で取得している。

【0005】

しかし乍ら受講者はその演技の『ある一点（ウイークポイント）』についてその指導者の演技を模範としたいと考えるのが常である。具体的にゴルフを例にとれば、「ドライバーで常にスライスボール」が出るようになれば、グラブを握るグリップが悪いと考え、その指導をすぐに受けたいと考えるし、「バンカーから球が出ない」というのであれば、サンドウェッジのフェイスの開き具合を指導者

の演技から知りたいと思うこと当然である。このことは上記したスポーツ、趣味、娯楽の分野でも共通したことである。

【0006】

そこで本発明の目的は、受講者の改善したい症状を、指導者のそれと比べて是正したい時、指導者の模範的な演技を画像として、即時取り出すことができるようとしたことである。

【0007】

総じて本発明の目的は、上記指導者の模範的演技を図形 and/or 文字、音声で表示させることができるようにしたことである。

【0008】

【発明が解決するための手段】

本発明の特徴は、受講者のおちいり易い症状のメイン表題部及びサブ表題部を作り、これをクリックすることにより、受講者のそれに該当する改善した具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させないようにしたことである。

【0009】

本発明の特徴は、上記各症例及びその改善手段の情報を記録、編集、演算、検索する手段としてDVD（デジタルビデオディスク）システムや、インターネットシステムや、コンピュータシステムを用いることにより、容易にそのシステムを利用できかつ、かつ即時に具体的な症例とその改善手段を表示させないようにしたことである。

【0010】

本発明の特徴は、上記各症例及びその改善手段の図形として、その図形上に受講者が画像を見るときの基準となる線または格子状の線を重ね合わせて表示し、正しい改善手段を受講者に理解させることにある。

【0011】

本発明の特徴は、上記各症例及びその改善手段にあってその症例と、指導者と受講者の画像をそれぞれ重ね合わせることなく表示させ、それぞれの画像の違いとを比較検討することによって受講者に理解させることにある。

【0012】

本発明の特徴は、上記各症例及びその改善手段の画像が、静止画像 or / and 動的画像で指導者と受講者の画像をそれぞれ重ね合わせることなく表示させ、それぞれの画像の違いとを比較検討することによって受講者に理解させることにある。

【0013】

本発明の特徴は、上記各症例及びその改善手段の画像を、紙質を含む記録媒体に記録でき、後日の参考とすることにより受講者に改善結果を理解させるようにしたことにある。

【0014】

本発明の特徴は、上記各症例がゴルフ、フェンシング、テニス、卓球などに代表される個人的なスポーツで、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させるようにしたことである。

【0015】

本発明の特徴は、上記各症例がベースボール、サッカー、バスケットボールなどに代表される団体スポーツで、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させないようにしたことである。

【0016】

本発明の特徴は、上記各症例が相撲、レスリング、柔道、ボクシングなどに代表される格闘技で、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させないようにしたことである。

【0017】

本発明の特徴は、上記各症例がサーフィン、スキー、スケート、水泳などに代表される特に自然と共に存するスポーツで、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させないようにしたことである。

【0018】

本発明の特徴は、上記各症例が釣り、狩猟などに代表される対像物があるスポーツで、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させるようにしたことである。

【0019】

本発明の特徴は、上記各症例が囲碁、チェス、将棋、舞踊、ビリヤードなどの趣味、娯楽で、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させないようにしたことである。

【0020】

本発明の特徴は、上記各症例が各種治療、美容、ウェイトトレーニング、生花、華道、料理などの生活環境で、受講者の改善したい症状をクリックすることにより、具体的な症例とその改善手段を、図形 or / and 文字、音声等を用いて表示させるようにしたことである。

【0021】

【本発明に使用される機器乃至はシステムの実施例】

本発明の実施例を説明するに当たって先ず、使用される機器の構成の一例を説明する。

【0022】

図1で（A）は、紙質を含む記録媒体であり（B）は、通常のDVDプレイヤーや、インターネットや、パーソナルコンピュータなどの情報通信機器乃至はシステムである。また（C）は、指導者の正しいフォームの画像や受講者の症状などの画像情報で、その情報の拡大、縮小手段（D）や、2画面表示手段（E）と、指導者が入力した文字や、図形などの情報を加えて記録されており、受講者らの必要情報のクリックでその情報が瞬時に表示（F）されるようになっている。

【0023】

また（G）は指導者で受講者あるいは指導者の画像に、適切なアドバイスの文字や図形（H）及び音声システム（J）を入力するシステムである。

【0024】

【実施例1】

本発明の一実施例を個人的なスポーツの代表であるゴルフプレーを例にする。

【0025】

而して図2で(1)は、各種電子機器のレイアウトでこのゴルフプレーの初期メニュー即ち基本的な症例のメイン表題部(1)は、基礎編(11)と実践編(12)とクリニック(13)と、ドリル(14)と、イメージスイング(15)との5つのメニューが表示される。

【0026】

次にこの表題部(1)の各項目をクリックすると、それぞれにサブ表題部(2)が表示される。即ち仮令えば上記基礎編(11)をクリックすれば、クラブの握り方(111)、スイングをするための姿勢(112)、スイングの軸(113)、バックスイングとトップスイング(114)、ダウンスイングとフィニッシュ(115)、クラブフェイスの軌道(116)、ボールの位置と目標設定(117)、スイングの調和(118)など、ゴルフプレーをするに当たって基礎的な事項に加えて、サブ的な事項のメニューが表示される。

【0027】

次に実践編(12)をクリックすると、図示したように実際コースの背景に、パッティング(121)、バンカー(122)、アプローチ(123)、トラブルショット(124)、フェアウエイ(125)、ティーグラウンド(126)の文字が表示されるようになっている。

【0028】

さらにこの実施例ではパッティング(121)をクリックすると、パッティングの基本(1211)、実践のパッティング(1212)が表示されるようになっている。

【0029】

これと同様にバンカー(122)をクリックすると、バンカーショットの基本(1221)、バンカーショットの距離感(1222)、状況別バンカーショット(1223)の3項目が表示され、アプローチ(123)をクリックすれば、ピッチショット(1231)、チップショット(1232)、状況別アプローチ(1233)の3項目が表示されるようになってい

る。

【0030】

続いてトラブルショット(124)をクリックすれば、ラフでの打ち方(1241), フェアウエイバンカー(1242), 傾斜の打ち方(1243), 悪いライでの打ち方(1244)が表示され, フェアウエイ(125)をクリックするときは、フェアウエイウッドの基本(1251), アイアンの基本(1252), 斜面での打ち方(1253)が、ティーグラウンド(126)をクリックしたときは、テーショットの基本(1261)とゲームマネージメント(1262)が表示されるようになっている。

【0031】

勿論これらメニューの項目はこれらに限ることなく、プロやアマチュアやハンディーキャップの大小、その他の受講者の条件で適宜変えられるものであり、本発明者は実に現在70項目に分類された症例と、それに対処する420の処方箋ともいうべき指導方法、演算手段を持っている。

【0032】

また指導要項ドリルは22課程のプログラムからなり、画像はプロのモデルスイングをデモンストレートとしたものであり、音声はコメント（言葉）と音楽からなっている。

【0033】

またこれらのメニューは、DVDシステムの外、仮令えばインターネット（JGN），ジュピターゴルフネット（CA局=JGN）のインターネットへのアクセスなどを利用するが、ここではDVDシステムを用いた例を述べる。

【0034】

いま受講者は上記DVDディスクをDVDプレイヤーにセットすると、自動的に基本的な症例のメイン表題部（A）が表示される。

【0035】

ここで受講者は自己の症状に合わせて、それが基礎的な事項でクラブの握り方即ちグリップの方法に問題があると考えたときは、基礎編（1）をクリックする。すると瞬時に8つのサブ表題部（2）が表示されるので、クラブの握り方（111）をクリックすれば図3に示すような指導者の画像が表示され、同時にその握

り方を音声でも伝える。

【0036】

従って受講者はこの画像と、受講者の今までのクラブの握り方とを比べて、正しい握り方に直せばよいのであるが、同図に示すように、受講者がクラブを握るのに基本となる線（X）を書いておくことにより、その正しい握り方がより一層明確となるのである。

【0037】

また受講者が基本動作で、ティーショットのトップの位置はどの位置にあるべきか、また全体のティーショット流れを見極めたい場合はメイン表題部（1）のイメージスイング（15）を、さらにこれにより表示されたサブ表題部（2）のバックスイングとトップスイング（114）をクリックすれば、図4のような2画面のスイング即ち右側が受講者が陥りやすいフォーム、左側が指導者の正しいフォームが重ね合わされることなく表示されかつ音声による説明がなされるので、受講者は容易に自分の欠点を見い出すことができ、容易に欠点を是正する練習ができるのであって、その成果を容易に身につけることができるのである。

【0038】

具体的にバックスイングとトップスイング（114）をクリックした図4では、指導者のアドレス正面ファイルの画像を示したもので、プレイヤの肩からクラブヘッドを結ぶ線や、プレイヤのクラブヘッドを結ぶ線を描き、その角度が正しい角度となるよう指導した図形（写真）と、線で表されられた重要な部分の表示がなされ、受講者にはすぐ理解できるようにするのがよい。

【0039】

なお、このとき上記プレイヤの左肩からクラブヘッドを結ぶ線を、その低下にプレイヤのグリップの位置まで平行移動させた時の線は、クラブトップの位置にクラブが来た時、夫々の線との間に当該クラブがあることが重要であることを受講者に教え、受講者はこれを容易に理解できるのである。

【0040】

さらに図4の一方画像は、この場合のDVDシステムが所謂「DVDディスク」など書き込みできるものであれば、上記受講者そのものの画像を入れるのが良

いのは勿論である。

【0041】

また、受講者の症状が受講者自身にとって不明であって、自己のフォームのどこに問題があるか理解出来ない場合もある。この場合は、「処方箋」のような質問形式の用紙を用意し、キーボードの所謂ヘルプ(HELP)をクリックすることで表示できるようにするとよい。

【0042】

即ちそれは図5のように、『ゴルフスイング診断&レッスンシステムによるこそ』などのタイトルで、「あなたのゴルフについての悩み、疑問に沿って、以下のコースをクリックしてください。」とする。

【0043】

ついでこの処方箋は、その悩みが『レンジ(練習場)コース』であるか『実践ラウンドコース』であるかを「クリック」させることで尋ねる。而してそれが「レンジ(練習場)コース」であった場合『クラブ別即効レッスン』と『6番アイアン(基礎クラブ)でじっくりスイング作り』が表示されるようになっている。

【0044】

ここで「クラブ別即効レッスン」をクリックすると、ドライバー(ティアップウッドショット), 基礎アイアン(5-7番アイアン), フェアウエイウッドショット(ノーティアップウッドショット), 短いアイアン(8-9番アイアン), 長いアイアン(2-4番アイアン)ウェッジの表示がなされる。

【0045】

次いで受講者がドライバーのスイングで悩んでいるとすれば、『ドライバー』をクリックすると、ドライバーの基礎知識で「ドライバーとはどんなクラブ?」とか、ショットのミスでは「あなたのドライバーショットのエラー傾向は?」との文字表示がなされる。この場合複数のエラー傾向が認められる場合は、エラーフレ度の高い項目から順番に選ぶことになる。

【0046】

即ちその症状のメニューは、「スライス」、「ダブリ・テンプラ」、「ボールが上がらない」、「フック(引っかけ)」、「トップ」、「ボールが上がりすぎる」など具体

的な悩みの部位が表示され、これをクリックすると前記イメージスイング(15)のドライバーショット(151)から図形が選ばれ表示されるようになっている。

【0047】

次に実践編(12)をクリックすると、図示したように実際コースの背景に、パッティング(121)、バンカー(122)、アプローチ(123)、トラブルショット(124)、フェアウエイ(125)、ティーグラウンド(126)の文字が表示されるようになっている。

【0048】

さらにこの実施例ではパッティング(121)をクリックすると、パッティングの基本(1211)、実践のパッティング(1212)が表示されるようになっている。これと同様にバンカー(122)をクリックすると、バンカーショットの基本(1221)、バンカーショットの距離感(1222)、状況別バンカーショット(1223)の3項目が表示され、アプローチ(123)をクリックすれば、ピッチショット(1231)、チップショット(1232)、状況別アプローチ(1233)の3項目が表示されるようになっている。

【0049】

続いてトラブルショット(124)をクリックすれば、ラフまでの打ち方(1241)、フェアウエイバンカー(1242)、傾斜の打ち方(1243)、悪いライでの打ち方(1244)が表示され、フェアウエイ(125)をクリックするときは、フェアウエイウッドの基本(1251)、アイアンの基本(1252)、斜面での打ち方(1253)が、ティーグラウンド(126)をクリックしたときは、テーショットの基本(1261)とゲームマネージメント(1262)が表示されるようになっている。

【0050】

【実施例2】

次に団体スポーツとしてベースボールの場合を例にとると、図6でその表題部(3)は先の実施例と同様の5つのメニューが表示される。即ちそれは、基礎編(21)と、実践編(22)と、クリニック(23)と、ドリル(24)と、イメージスキル(25)とよりなり、ここで基礎編(21)をクリックした場合、ボールの握り方(211)、投げるための姿勢(212)、投球フォーム(バックスイングフィニッシュ)(213)、ボールをとるための姿勢(214)、捕球動作(キャッチング)(215)、バットの握り方(2

16), スイングするための姿勢(217), スイング動作(バックスイングフィニッシュ)(218), 走塁の姿勢(219), 走塁動作(ランニング)(210)が表示される。

【0051】

次に実践編(22)をクリックした場合この実施側では図6に示したように、守備, 側の外野手(221), 内野手(222), 投手(223), 捕手(226)と、攻撃側の走者(224)と打者(225)が画かれたダイヤモンド(4)の図形が表示される。

【0052】

ここで外野手(221)をクリックした場合、左翼手の守備(2211), 中堅手の守備(2212), 右翼手の守備(2213), フライの追い方と返球(2214), ゴロの追い方と返球(2215)との表示がなされる。

【0053】

続いて内野手(222)は、一塁手の守備(2221), 二塁手の守備(2222), 三塁手の守備(2223), 遊撃手の守備(2224), 盗塁防止・満塁守備(2225), バント守備・併殺プレー(2226)とからなり、投手(223)をクリックした場合は、バント守備(2231)

, ベースカバーリング(2232), 走者がいる場合の牽制球(2233)と表示されることになる。

【0054】

同様に走者(224)は、一塁走者の走塁(2241), 二塁走者の走塁(2242), 三塁走者の走塁(タッチアッププレー)(2243), スライディング(2244)が表示されるようになっており、打者(225)は変化球の打ち方(2251), 内角の打ち方(2252), 外角の打ち方(2253), バントの打ち方(2254), 一塁への走塁(2255)が表示されるようになっている。

【0055】

また捕手(226)は、キャッチングの基本(2261), 捕手の守備(フライ・ゴロ・カバーリング)(2262), ホームベースガードの基本(2263), 次塁を防ぐスローイング(2264), サインの出し方(2265)が表示されるのである。

【0056】

表題部(3)のクリニック(23)メニューを選んだ場合は、ボールがまっすぐ

投げられない(231), 変化球が投げられない(232), フライが取れない(233), ゴロが取れない(234), バットが正しく振れない(235), スライディングができない(236)との表示がなされ、同様ドリル(24)のメニューは、ボールの握り方を変える(241), 捕球の動作を覚える(242), 体の正面でボールを受ける(243), バットの握り方を工夫する(244), スライディングの練習(245)が表示される。

【0057】

イメージスキル(25)のメニューは、ピッチング(オーバースロー)(251), ピッチング(サイドスロー)(252), ピッチング(アンダースロー)(253), 捕手のフィールティング(捕球-投球)(254), 内野手のフィールティング(捕球-投球)(255), 外野手のフィールティング(捕球-投球)(256), バッティング(257), バント(258), ランニング(走塁)(259)と表示されるのである。

【0058】

而してある受講者が、打撃に於いてどうしても変化球についていけず、バットの所謂スイートポットに当らず、「ファール」となるケースが多いのを悩んでいる。そこで、その悩みを解決するために表題部(3)の実践編(22)をクリックし、表示されたサブ表題部(4)の打者(225)をクリックする。

【0059】

次いでレイアウト上に表示された打者の内変化球の打ち方(2251)をクリックすると、図7のような図形が表示される。この場合左側が、指導者の打撃フォームであるに対し、右側が受講者のおち入り易いフォームで打球する場合手首が打球位置より前に出ているため、ファールになり易いなどの欠点を知ることができる。

【0060】

この種のフォームは通常数種類用意されており、受講者のそれまでのフォームと最も近似しているフォームを選び、その指導者のフォームと自分のフォームを見比べて自分のフォームを是正すればよい。

【0061】

このとき当然のことながら音声によって仮令えば、右手の握りの締りが所謂「あまい」とか、体の開きが早すぎるなどのアドバイスがなされるのである。なお

当然のことながら、この「DVD」が書き込み式のものであれば、仮令ば自分(受講者)の当該フォームをデジタルカメラで撮影し、指導者のそれと並べて表示すればより一層自分の欠点が明瞭となるのである。

【0062】

【実施例3】

格闘技の実施例としては柔道を例にする。今柔道の「型」で悩みそれを是正しようとする受講者は、柔道の「DVD」をリーダーに挿入すると、図8に示すような表題部(5)が先ず表示される。

【0063】

而してその表題部(5)は、基礎編(31)と実践編(32)とクリニック(33)とドリル(34)とイメージスキル(35)とが表示されている。ここで基礎編(31)のメニューをクリックした場合は、礼法(立礼・礼)(311), 組み方(右組み・左組み・喧嘩四つ)(312), 崩し方の基本(八方崩し=8つの方向)(313), 歩き方(すり足による歩み足、継ぎ足)(314), 体さばき(315), 受け身(316), 投げ技(317), 固め技(318)の8つのメニューが表示されるようになっている。

【0064】

また実践編(32)メニューは、投げ技として立ち技(321), 捨て身技(322), 固め技として抑え込み技(323), 締め技(小学生以下禁止)(324)と関節技(中学生以下禁止)(325)のメニューがある。

【0065】

このうち投げ技(立ち技)(321)のメニューは、基本動作として体さばきと受身(3211), 例えば一本背負い投げや体落としなどの手技のマスター(3212), 例えば払い腰や釣り込み腰の腰技のマスター(3213), 大外刈りや内またの足技のマスター(3214)で、捨て身技などの投げ技(322)のメニューは、基本動作としての体さばきと受身(3221), 技の掛け方や掛けられ方のともえ投げのマスター(3222)がある。

【0066】

次いで、抑え込み技としての固め技(322)のメニューとしては、例えばけさ固めや横四方固め抑え技への入り方(3231), 投げ技から抑え技への連続技(3232),

上体の決め方と脚の抜き方(3233), 下からの攻め方(3234)がある。

【0067】

さらに固め技(締め技)(324)は、首以外の締は禁止(3241)と、締め技の基本動作(両腕・相手の襟を利す)(3242)と、締め技のマスター(送り襟締め・十文締め)(3243)とがあり、固め技(関節技)(325)は、肘以外の締は禁止(3251)、締め技の基本動作(肘を逆に伸す・捻って決める)(3252)、締め技のマスター(腕ひしぎ十字固め・腕がらみ)(3253)のメニューが表示される。

【0068】

表題部(5)のクリック(33)のメニューはサブ表題部(6)として、受身が取れない(331), 脚捌きが覚えにくい(332), 投げ技が覚えにくい(333)の3つのメニューが表示される。

【0069】

同ドリル(34)のメニューとしては、反復練習で正しい受け身をマスター(341), 疊から足を離さずすり足の反復(342), 壁や柱を利用して技の練習をする(343), 同じ体格(体重)の人と練習する(344), 乱取り技の掛け方・受け身をマスターする(345)が表示されるようになっている。

【0070】

前記イメージスキル(35)のメニューは、投げ技の一本投げ(351), 背負い投げ(352), 体落とし(353), 肩車(354), 大腰(355), 扱い腰(356), 釣り込み腰(357), 大外刈り(358), 送り足払い(359), ひざ車(360), 大内刈り(361), 小内刈り(362), 支え釣り込み足(363), 小外刈り(364), 出足払い(365), 内また(366), 扱い釣り込み足(367), 小外掛け(368), ともえ投げ(369), 裏投げ(370), があり、固め技としてはけさ固め(371), 崩れけさ固め(372), 上四方固め(373), 横四方固め(374), たて四方固め(375), 締め技【小学生以下禁止】(376), 関節技【中学生以下禁止】(377), が表示される。

【0071】

さてある受講者は、一本背負いがなかなかかからなくて悩んでいる。そこで表題部のイメージスキル(25)をクリック、続いて「投げ技の一本背負い投げ(351)」をクリックすると、たとえば図9がレイアウト上に表示され、同時に「音声」ま

たは文字表示で、「背負い投げをするには2つの技をコンビネーションで使わなければ効果がありません。あなたは一本背負いだけをかけようとしていませんか」などのアドバイスをする。

【0072】

即ち、まず相手に小内刈りをかけてみる、すると相手方はこれを防ごうと右足を大きく後退させる。ここで相手方が崩れバランスを整えようと右足を踏み出してきた瞬間、右足前廻りさばきにて回転し一本背負いを決めるのがよい。」などの解説がなされる。

【0073】

一方、背負い投げの練習方法では図9のように三人で行う打ち込み（練習）が好い。図は左が指導者のそれであり、右は受講者がよくおち入る姿勢である。即ちこの打ち込みは背負いの技に必要な筋力をつけるのに役立つものであり、攻撃者は相手方を投げつけるべく打ちこみを行うが、このときの姿勢が悪く、第3者（補助者）がそのときの正しい姿勢をとるように整えさせるような補助を行うのである。などの付加的なアドバイスも、上記解説に続いているのはキーボードの【HELP】をクリックすることで表示されるようにするといい。

【0074】

【実施例4】

自然とともに共存するスポーツとしては、スキーを例として述べる。ここでは特に図示しない表題部は【1】、予備知識と、【2】、初歩の技術と、【3】、基本の技術と、【4】、完成の技術と、【5】、応用の技術との5つのメニューがあるも、以下詳細なメニューは省略してその一部を紹介する。

【0075】

即ち、予備知識のサブ表題部としては「スキーとは」とあり、初歩の技術のサブ表題部としては、スキーを始める前に、まずは歩いてみる、両スキーをつける、止まる、滑る、回転技術、初歩の斜滑降、前横滑、総合滑降の9項目からなる。

【0076】

初歩の技術では、スキーで滑る目的と練習方法で、スキーの用具は何が必要か

怪我予防健康管理のメニューが用意され、技術では片足で歩く、片足で滑る、片足で方向を変える、があり、続いて基本の技術のサブ表題部としては、ザーッからシューン、平行踏みかえによるパラレル、その他の3項目からなり、完成の技術のサブ表題部としては、斜滑降、直滑降、パラレルターン、ウエールデン、の4項目があり、応用の技術の表題部としては、コブの滑り方、スケーティング、ステップターン、とまとめの4項目からなっている。

【0077】

この応用の技術では、両スキーをつける、平地でバランスよく立つ、両足キーで方向を変える、スピードアップを計る、転び方と起き方、方向転換、斜面を登るの各メニューが用意されており、止り方では八の字型、ブルーク、雪面をずらす、ブルークファーレンの細かいメニューがあり、「滑る」では 直滑降、関節の曲げ伸ばし、ジャンプ、の細かいメニューがある。

【0078】

この外完成技術の項目もあり、それには斜滑降、直滑降、トップターン、パラレルターンが、ウエールデンでは、緩斜面、中斜面、急斜面、のメニューが用意される。なお、「まとめ」の項目は重要で、特に目標達成のメニューが用意されることが肝要である。

【0079】

今、ある受講者がターンをするとき、うまくスキーをずらすことができず悩んでいるとする。この場合、上述した完成の技術の斜滑降をクリックする。この結果画面上には図10に示すような2つの図形が重り合うことなく表示される。

【0080】

これと同時に『ここで大切なことはひざの動きである。今図10の画面の左のようなひざではスキーのエッジがずれるが、右のようなひざではエッジがずれない。従って右の画像のようなひざの送りをしなければならない。』など文字あるいは音声で、そのフォームを教える一方図のように線、矢印を入れることによって、受講者が容易に分かるようにする。

【0081】

【実施例5】

本発明の娛樂の実施例として釣りを例にした。即ち、釣りの指導のDVDをリーダに挿入すると、川釣りと海釣り、釣場と釣り方、山上湖と上流域の釣り、湖沼池と中流と下流域の釣り、下流と河口域の釣り、防波堤と潮入湖の釣り、海釣り公園と砂浜の釣り、磯の釣り及び沖の釣りとの、「釣りの基本」の表題部メニューが表示される。

【0082】

そして、いま川釣りのサブ表題部は、渓流釣りルアー、ウキ釣り、川の小物、川釣りメニューが用意され、海釣りの基本としては、防波堤釣り、磯釣り、船釣り、のメニューがある。それぞれの細分化されたメニューについては割愛するが、たとえば上記「船釣り」にあって、アイナメ、アナゴ、シロギス、ハゼ、メバル、サバ・アジ、イサキ、イナダ、マダイ、ヒラメ、マゴチ、など、具体的な魚の名前とその釣り方の指導がなされるメニューが重要である。

【0083】

いま、船で「シロギス」を釣りに出て、他の人は所謂「あたり」があるのに全く「あたり」が出なかった受講者がいるとする。そこで、上記の「海釣り」とシロギスをクリックすると、図11のような画像がなされる。

【0084】

これと同時に「実際に“あたり”とは“あたり”があっても感知できないことが多いのです。貴方の場合もそうではありませんか、この場合竿の選択で穂先がソフトな竿を用いてください。」など音声や文字で表示される。

【0085】

また次いで図11の3つの画面のように浅場と深場(左上)では仕掛けが異なり、深場でのキャストのコツ(左下)や道糸をフリー(右上)にして、潮の流れと船の出し方など基本的なことを教えてくれるような工夫をなすことも指導者の指導として重要なことである。

【0086】**【実施例6】**

趣味分野で本発明を実施した例として、囲碁を述べるとその極く「初心者」の

基本となる表題部は、石の取り方，生きと死に，コウ，地と目，定石，読み，ヨセと終局，の表示がなされる。

【0087】

そこで、上記「石の取り方」をクリックすると、盤端の石，アタリと逃げ，盤端の役割，盤端の連結，シチョウ，打てないところ，取りは優先のサブ表題部のメニューが表示される。同様に「生きと死に」をクリックすると、生き，生き形，死に形，欠け眼，石の生き方，石の殺し方の各メニューが表示される。

【0088】

次いで「コウ」が分らないとき、上記コウクリックすると、コウのルール，コウの解決，コウの継続，生死にかかわるコウ，コウとコウダテ，盤端のコウ，コウにする手段のメニューが表示されるから、所望の項目をクリックすればよい。

【0089】

なお、「定石」では初心者の定石，中級者の定石，高段者の定石，「読み」では、序盤の読み，中盤の読み，終盤の読みで、「地と眼」では、地とは，地の考え方，不完全な地，盤端の欠陥，が表示され、「ヨセと終局」では、ヨセとは，盤端のヨセ，ヨセの増減，先手のヨセ，おきなヨセ，ダメ，終局と勝敗のメニューが表示される。

【0090】

さて、いま囲碁の愛好者（受講者）が、中盤の読みでどうしても「読みが弱い」と悩んでいるとする。そこで、中盤の読みをクリックすると、図12左のような中盤の戦いの画像が表示される。ここで受講者は、次の「一手」を考えるのであるが、実際は数手を読み上げた裏付けがあって次の「一手」が見いだせる分けである。なお、図12に掲示したものは、新海洋子氏の指導碁から取上げたものである。

【0091】

ここで、回答ボタン（図示せず）をクリックすると、図1の右の碁譜と、「黒10は11にさえぎるべきである。黒10とオサえたいなら黒8はA、もしくはBのハサミでなければならなかった。黒8の遠いハサミでは白13と押し上げられ、ここが止らないからである。黒20、そして黒30も考えられない。黒20

は打つならCだし、黒30はほとんど不要と言っていい一着である。」などが音声および／または文字で表示される。

【0092】

さらにこれに加えて「黒1はAがまさる。がしかし、黒1は不問とすることも出来るが、黒5は問題とすることも出来る。これでは黒丸の三角のサガリが泣いている。黒5は右図の黒1、3で白に生きを強要し、黒7いに先着すべきだった。これなら実践同様の黒a、白b、黒cも活ける。」などの正解も音声および／または文字で表示されるようになっており、受講者にはすぐ理解できかつ、段位向上に役立つというものである。

【0093】

【実施例7】

生活環境の実施例としては「腰痛」の治療を例にした。即ちこの分野の基本的な症例のメイン表題部としては、腰のしぐみと腰痛の原因、腰痛の診断、痛みのタイプ別治療法、腰痛の原因となる病気、腰痛を起こしやすい職業とその対策、腰痛を治すポイント、手術が必要になる時の7項目である。

【0094】

しかしてサブ表題部として、腰のしぐみと腰痛の原因是、姿勢のバランスを保つ、脊椎と椎骨と椎間板、中枢神経、バランスよく支える筋肉、腰痛に伴う下肢の痛み（根性座骨神経痛）の原因、心理的影響であり、腰痛の診断は、病院に行く行かなの判断、危険な腰痛があるときはすぐに病院へ、下肢痛の有無で診断が異なる、急性の腰痛と慢性の腰痛、腰痛のタイプ＜前屈障害型と後屈障害型＞とに分類される。

【0095】

腰痛の診断は、どんな病院で受診を、上手な問診の受け方、腰痛の検査、画像診断、入院で、「腰痛治療法」では、前屈障害型腰痛、治療法と注意点、腰痛の予防法、後屈障害型腰痛、椎間板ヘルニア、骨がもろくなる腰痛のメニューが表示され、具体的には腰痛症の治療例、急性腰痛症（ぎっくり腰）の治療例、変形性腰椎症の治療例、腰椎椎間板ヘルニア治療例、腰部脊柱管狭窄症治療例、腰椎変性すべり症の治療例、腰椎分離症・腰椎分離すべり症の治療例、脊椎・脊髓

腫瘍の治療例、脊椎炎の治療例、骨粗鬆症の治療例、のメニューが表示される。

【0096】

腰痛を起こしやすい職業とその対策も重要な項目である。ここでのサブ表題部は、デスクワーカーの腰痛、家庭の主婦の腰痛、自動車を運転する人の腰痛、妊娠や経産婦（産後）の腰痛、スポーツをする人に多い腰痛、農業・畜産従事者の腰痛、重労働者や寒冷地で作業をする人の腰痛、医療従事者（医師・看護婦など）の腰痛の項目が表示される。

【0097】

「腰痛を治す日常生活のポイント」では、日常生活のポイント、いすや床に座っている姿勢の注意点、立っている姿勢と歩く姿勢の注意点、洗面や入浴時の姿勢・動作の注意点、腰痛の人が寝るときと起きるときの注意点、赤ちゃんはできるだけ背中におんぶするのメニューがあり、「手術が必要なときは」では、腰椎椎間板ヘルニアの手術法、腰部脊柱管狭窄症の手術、腰椎すべり症の手術、が表示させるようになっている。

【0098】

いま、デイクワーカーの人が腰痛で悩んでいるとする。ここでデスクワーカーの腰痛をクリックすると、図13のような図形が表示され、「貴方は仕事をしている時このような姿勢となっていませんか」との質問がなされる。また即ち、同図左にあって「背もたれのあるいすの場合は、ロール状のクッション、専用のバックレスト、ウエストポーチなどを使用して、腰の生理的彎曲を維持します。」と音声や必要なら文字がなされ、次いで「腰に当て物をすると良い。このような当て物をする位置は、背中のへその高さよりやや低めの位置（第3腰椎と第4腰椎にあたる）とし、そして尻（仙骨）を背もたれに接触するようにして座ると、腰椎の前彎を維持しやすくなります。」などの文章も表示されるようにするとよい。

【0099】

さらには「座板を使って座るのもよいでしょう。こうすると、この傾斜のために骨盤が少し前に傾斜して、腰椎部分に歩いている時と同じ様な前彎が得られ、椎間板を中心として腰への負担が減ることになります。さらに、床に枕やクッシ

ョンを置いて、一方のひざをその上に置きます。そうするとその足はひざの部分で直角に曲がり、その足で体重の半分を支えることになります。そして、いすの前の方に腰を下ろして、浅く腰掛けるようにします。なお、この方法は図の右のように背もたれのない椅子でもできます。この図の姿勢は最悪ですが、意識的に背中とおなかの部分を緊張させて背筋と腹筋を働かせ、腰部の前彎を維持するようにします。さらに、普通は机の上面と目との距離が離れすぎていることが多いため、机の高さを少し上げたり、机に傾斜をつけるようにすると作業がしやすくなります。」など適切なアドバイスがなされるようになっているのである。

【0100】

【効果】

総じて本発明の効果は、

(1) 複数の基本的な受講者の知りたい演技(症状)のメイン表題部と、この基本症例をクリックすることによって、即タイムリーにその改善手段を図形○ or / and 文字、音声を用いて表示させ正しい指導を受講者に教えることができたのである。

【0101】

(2) 上記の症例及びその改善手段の情報は、これを検索し、編集し、演算し、記録できるものであって、その手段としてDVDやインターネットやパーソナルコンピューターなどの電子機器を用いることにより、受講者がクリックした症状の症例を瞬時に表示できるようにしたことである。

【0102】

(3) また上記症例の改善手段として表示された形状に、受講者が画像を見るとき基準となる線または格子状の線を重ねる表示をなし、斯くなすことによって正しい演技のポイントとなる箇所を表示したり、正しい演技の「形」を受講者に理解させることができたのである。

【0103】

(4) 上記指導者の正しい演技と、受講者が陥りやすい悪い演技を重ね合わせることなく表示させ、それぞれの違いを比較検討することによって受講者に演技の違いを理解させることができたのである。

【0104】

(5) 上記画像が静止画像であったり and/or 動的画像で受講者に教えるようにしたから、動作を伴った正しい演技が指導でき、受講者の理解度を高められたのである。

(6) さらに上記指導者 and/or 受講者の演技をハードコピー（紙質）、FD（フロッピーディスク）、CD（コンパクトディスク）、DVD（デジタルバーサタイルディスク）その他の記録媒体に保存することが出来、いつでも必要時にこれを取り出せるようになったことである。

【0105】

(7) ゴルフ、テニスなどで代表される個人的なスポーツ、ベースボール、サッカーで代表される団体スポーツ、柔道やレスリングで代表される格闘技、スキー、水泳で代表される自然と共に存するスポーツ、釣り、狩猟などで代表される対像物のあるスポーツ、囲碁、チェスなどで代表される趣味、娯楽、各種治療や料理などに代表される生活環境にあって、指導者が受講者に正しい演技を指導することが出来たのである。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明に使用する装置のブロック図である。

【図2】

本発明の個人的なスポーツの実施例として、ゴルフを指導するための表題部とサブ表題部、その他のメニューを説明するためのブロック図である。

【図3】

同指導者のゴルフクラブの握り方で、特に握るのに基本となる線を書いた説明図。

【図4】

同指導者からみて受講者の陥りやすいフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図5】

ゴルフにおける陥り易い症例に基づいて、正しく指導するステップのフローチ

マート図である。

【図6】

本発明の団体スポーツの実施例として、ベースボールを指導するための表題とサブ表題、その他のメニューを説明するためのブロック図である。

【図7】

同指導者からみて、受講者の陥り易い打撃フォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図8】

本発明の格闘技の実施例として、柔道を指導するための表題部とサブ表題部、その他のメニューを説明するためのブロック図である。

【図9】

同指導者からみて、受講者の陥りやすい体さばきのフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図10】

本発明の特に自然と共に存するスポーツであるこの実施例として、スキーを指導するための同指導者からみて、受講者の陥りやすいフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図11】

本発明の特に娯楽である実施例として、釣を指導するための同指導者からみて、受講者の陥りやすいフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図12】

本発明の特に娯楽である実施例として、囲碁を指導するための同指導者からみて、受講者の陥りやすいフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【図13】

本発明の特に生活環境であるこの実施例として、腰痛の治療を指導するための同指導者からみて、受講者の陥りやすいフォームを重ね合わせることなく、2画面で表示した説明図。

【符号の説明】

- A, 記録媒体
- B, 情報通信機器
- C, 画像情報
- D, 拡大縮小手段
- E, 2画面表示手段
- F, 表示
- G, 入力システム
- H, 図形
- J, 音声システム
- 1, メイン表題部
- 2, サブ表題部
- 3, 表題部
- 4, ダイヤモンドの図形
- 5, 表題部
- 6, サブ表題部
- 1, レイアウト
- 1 1, 基礎編
- 1 2, 実践編
- 1 3, クリニック
- 1 4, ドリル
- 1 5, イメージスティング
- 2 1, 基礎編
- 2 2, 実践編
- 2 3, クリニック
- 2 4, ドリル
- 2 5, イメージスキル
- 3 1, 基礎編
- 3 2, 実践編

33, クリニック

34, ドリル

35, イメージスキル

111, クラブの握り方

112, スイングするための姿勢

113, スイングの軸

114, バックスイングとトップスイング

115, ダウンスイングとフィニッシュ

116, クラブフェイスの軌道

117, ボールの位置と目標設定

118, スイングの調和

121, パッティング

122, バンカー

123, アプローチ

124, トラブルショット

125, フェアウエイ

126, ティーグラウンド

211, ボールの握り方

212, 投げるための姿勢

213, 投球フォーム(バックスイングフィニッシュ)

214, ボールをとるための姿勢

215, 捕球動作(キャッチング)

216, バットの握り方

217, スイングするための姿勢

218, スイング動作(バックスイングフィニッシュ)

219, 走塁の姿勢

220, 走塁動作(ランニング)

221, 外野手

222, 内野手

- 223, 投手
- 224, 走者
- 225, 打者
- 226, 捕手
- 231, ボールがまっすぐ投げられない
- 232, 変化球が投げられない
- 233, フライが取れない
- 234, ゴロが取れない
- 235, バットが正しく振れない
- 236, スライディングができない
- 241, ボールの握り方を覚える
- 242, 捕球の動作を覚える
- 243, 体の正面でボールを受ける
- 244, バットの握り方を工夫する
- 245, スライディングの練習
- 251, ピッチング(オーバースロー)
- 252, ピッチング(サイドスロー)
- 253, ピッチング(アンダースロー)
- 254, 捕手のフィールティング (捕球-投球)
- 255, 内野手のフィールティング (捕球-投球)
- 256, 外野手のフィールティング (捕球-投球)
- 257, バッティング
- 258, バント
- 259, ランニング(走塁)
- 311, 礼法(立礼・礼)
- 312, 組み方(右組み・左組み・喧嘩四つ)
- 313, 崩し方の基本(八方崩し=8つの方向)
- 314, 歩き方 (すり足による歩み足、継ぎ足)
- 315, 体さばき

- 316, 受け身
- 317, 投げ技
- 318, 固め技
- 321, 立ち技
- 322, 捨て身技
- 323, 固め技として抑え込み技
- 324, 締め技(小学生以下禁止)
- 325, 関節技(中学生以下禁止)
- 331, 受身が取れない
- 332, 脚捌きが覚えにくい
- 333, 投げ技が覚えにくい
- 341, 反復練習で正しい受け身をマスター
- 342, 疊から足を離さずすり足の反復
- 343, 壁や柱を利用して技の練習をする
- 344, 同じ体格(体重)の人と練習する
- 345, 乱取り技の掛け方・受け身をマスターする(345)
- 351, 投げ技の一本投げ
- 352, 背負い投げ
- 353, 体落とし
- 354, 肩車
- 355, 大腰
- 356, 扱い腰
- 357, 釣り込み腰
- 358, 大外刈り
- 359, 送り足払い
- 360, ひざ車
- 361, 大内刈り
- 362, 小内刈り
- 363, 支え釣り込み足

- 364, 小外刈り
365, 出足払い
366, 内また
367, 払い釣り込み足
368, 小外掛け
369, ともえ投げ
370, 裏投げ
371, けさ固め
372, 崩れけさ固め
373, 上四方固め
374, 横四方固め
375, たて四方固め
376, 締め技 [小学生以下禁止]
377, 関節技 [中学生以下禁止]
1211, パッティングの基本
1212, 実践のパッティング
1221, バンカーショットの基本
1222, バンカーショットの距離感
1223, 状況別バンカーショット
1231, ピッチショット
1232, チップショット
1233, 状況別アプローチ
1241, ラフでの打ち方
1242, フェアウエイバンカー
1251, フェアウエイウッドの基本
1252, アイアンの基本
1253, 斜面での打ち方
1261, ティーショットの基本
1262, ゲームマネージメント

- 2211, 左翼手の守備
- 2212, 中堅手の守備
- 2213, 右翼手の守備
- 2214, フライの追い方と返球
- 2215, ゴロの追い方と返球
- 2221, 一塁手の守備
- 2222, 二塁手の守備
- 2223, 三塁手の守備
- 2224, 遊撃手の守備
- 2225, 盗塁防止・満塁守備
- 2226, バント守備・併殺プレー
- 2231, バント守備
- 2232, ベースカバーリング
- 2233, 走者がいる場合の牽制球
- 2241, 一塁走者の走塁
- 2242, 二塁走者の走塁
- 2243, 三塁走者の走塁(タッチアッププレー)
- 2244, スライディング
- 2251, 変化球の打ち方
- 2252, 内角の打ち方
- 2253, 外角の打ち方
- 2254, バントの打ち方
- 2255, 一塁への走塁
- 2261, キャッチングの基本
- 2262, 捕手の守備(フライ・ゴロ・カバーリング)
- 2263, ホームベースガードの基本
- 2264, 次塁を防ぐスローイング
- 2265, サインの出し方
- 3211, 体さばきと受身

3212, 手技のマスター

3213, 腰技のマスター

3214, 大外刈りや内またの足技のマスター

3221, 体さばきと受身

3222, ともえ投げのマスター

3231, けさ固めや横四方固め抑え技への入り方

3232, 投げ技から抑え技への連続技

3233, 上体の決め方と脚の抜き方

3234, 下からの攻め方

3241, 首以外の締は禁止

3242, 締め技の基本動作(両腕・相手の襟を利す)

3243, 締め技のマスター(送り襟締め・十文締め)

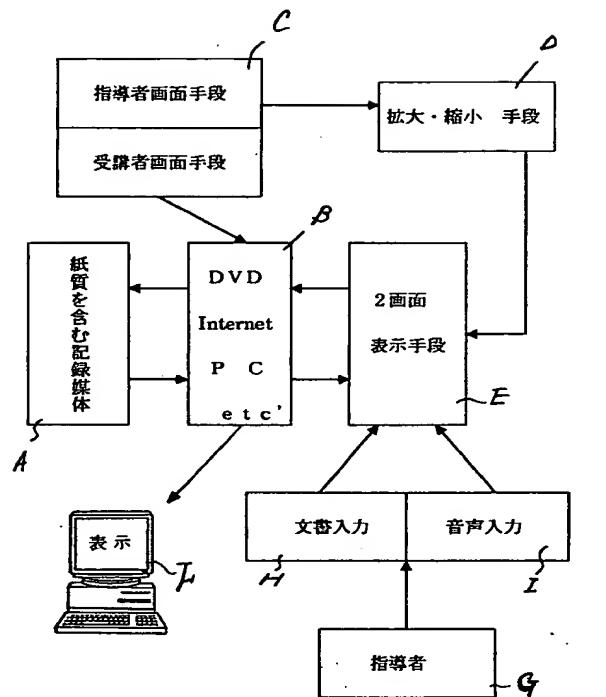
3251, 肘以外の締は禁止

3252, 締め技の基本動作(肘を逆に伸す・捻って決める)

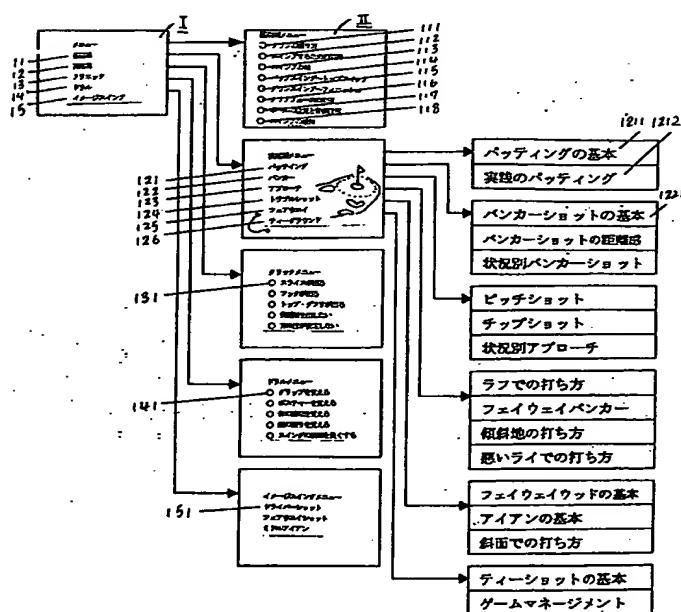
3253, 締め技のマスター(腕ひしぎ十字固め・腕がらみ)

【書類名】 図面

【図1】

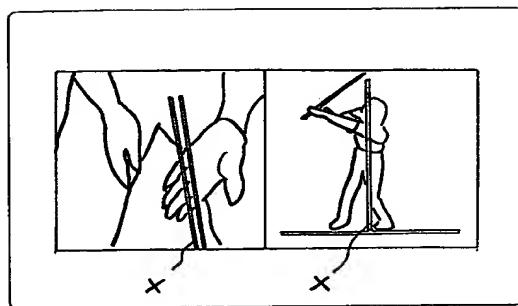


【図2】

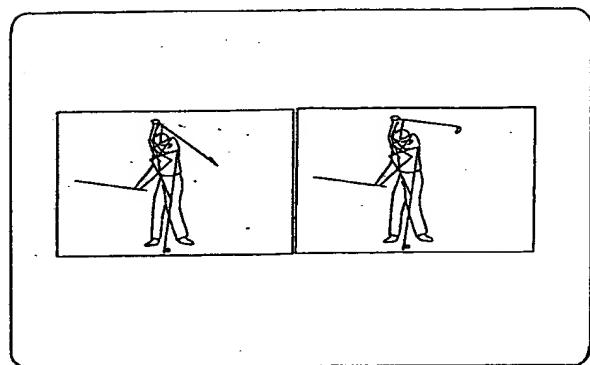


特2000-195341

【図3】

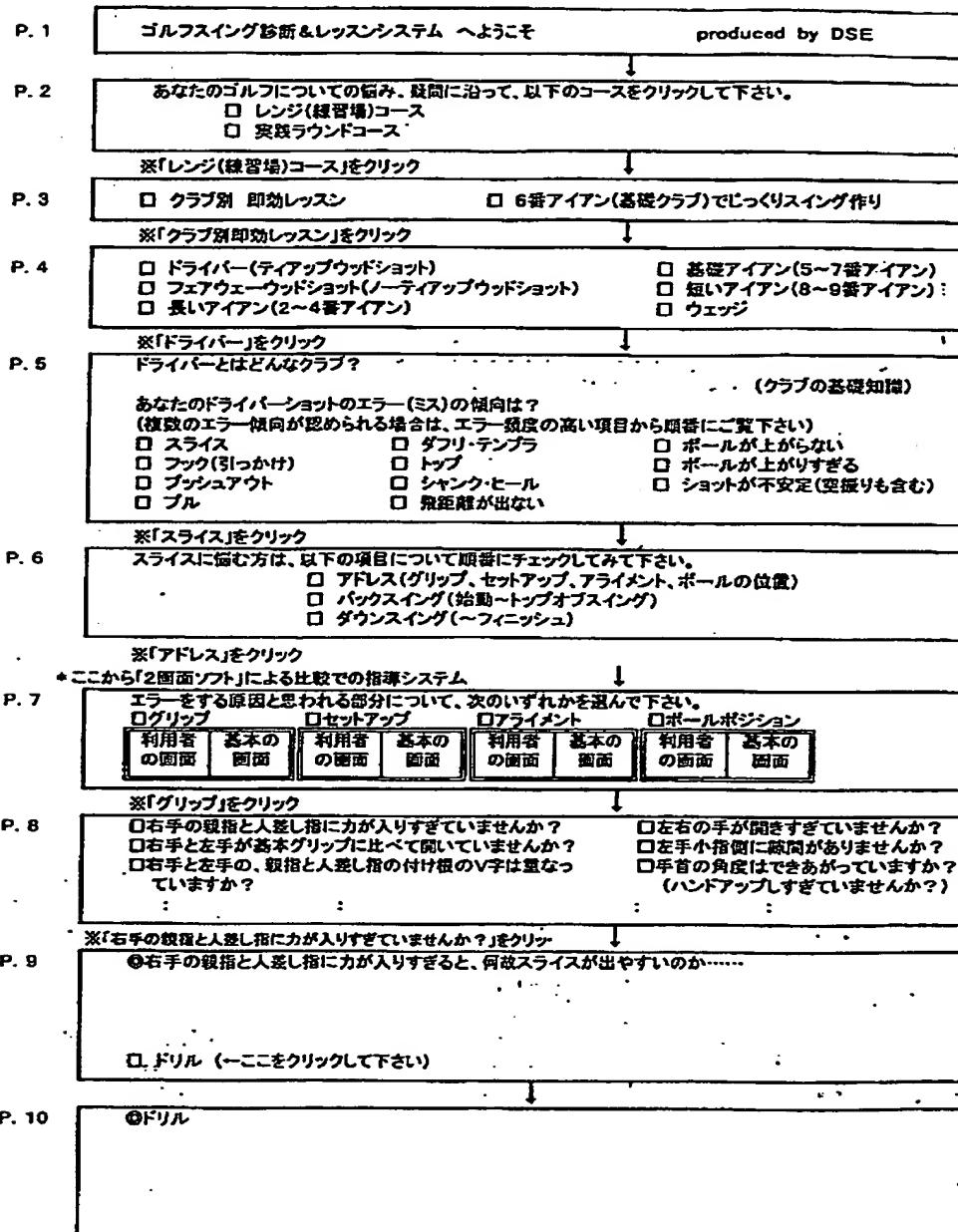


【図4】

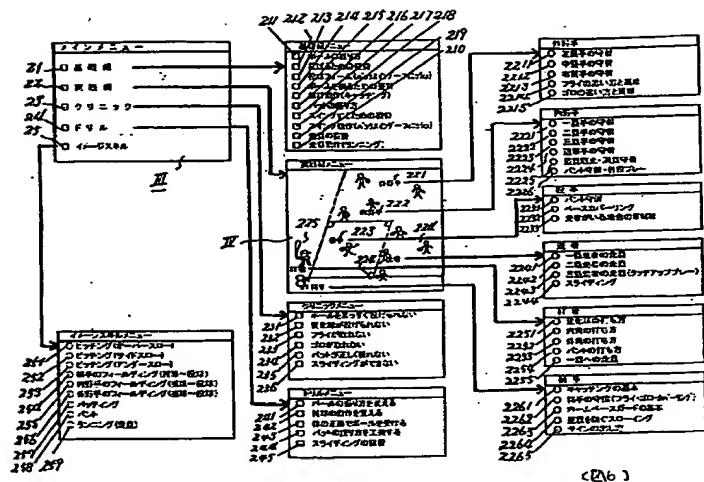


【図5】

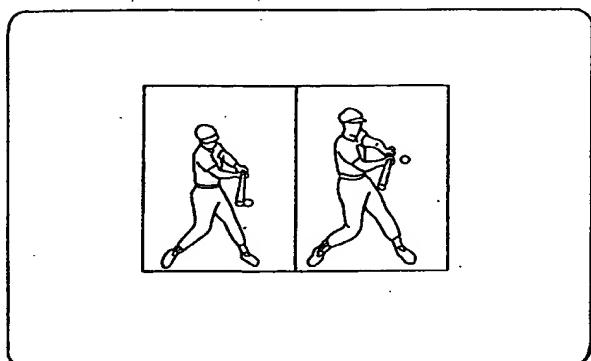
「ゴルフスイング診断システム＆レッスンシステム



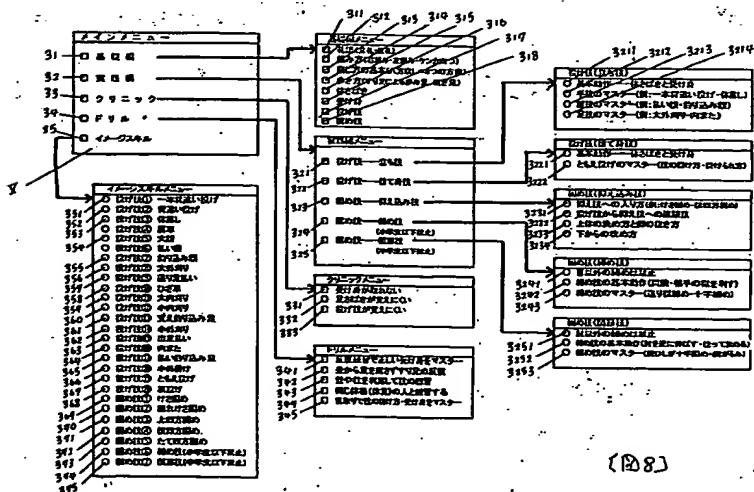
【図6】



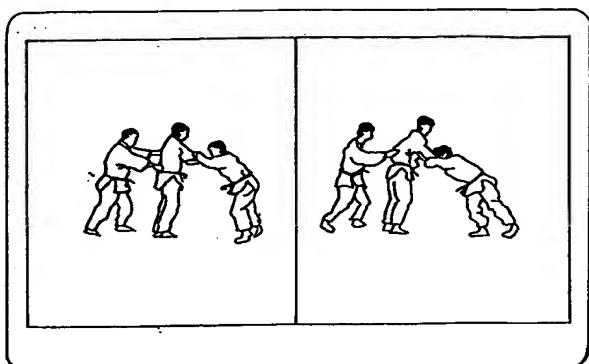
【図7】



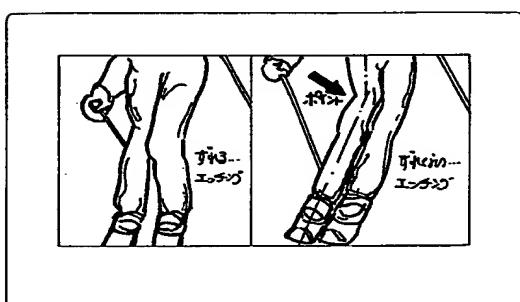
【図 8】



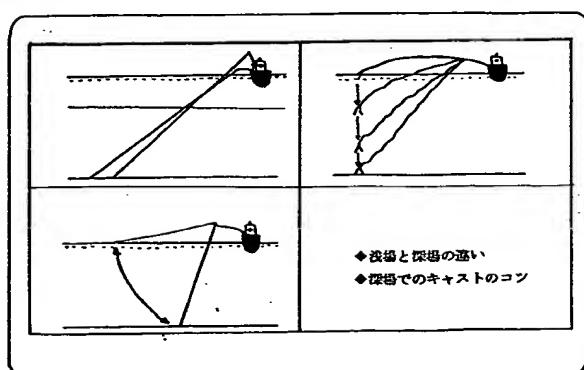
【図9】



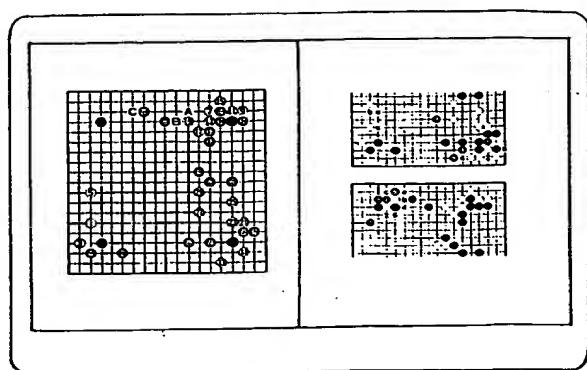
【図10】



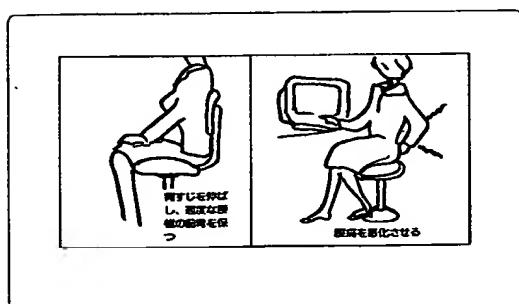
【図11】



【図12】



【図13】



【書類名】 要約書

【要約】

【目的】 受講者の改善したい症状を、指導者のそれと比べたい時、指導者の模範的な演技を即ち画像として取り出すことが出来るようにしたこと。また、上記指導者の模範的演技を図形 and/or 文字、音声で表示させることが出来るようにしたこと。

【構成】 症例及びその改善手段の情報を記録し、編集し、演算し、検索する手段としてDVDやInternetやPCなどの電子機器からなる。

【選択図】 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-195341
受付番号	50000812873
書類名	特許願
担当官	渡辺 正幸 7072
作成日	平成12年11月 8日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	500304925
【住所又は居所】	東京都千代田区麹町3-4
【氏名又は名称】	株式会社ダンロップスポーツエンタープライズ

【特許出願人】

【識別番号】	595097232
【住所又は居所】	東京都新宿区若葉1の12
【氏名又は名称】	株式会社アソボウズ

【特許出願人】

【識別番号】	500171637
【住所又は居所】	東京都新宿区若葉1丁目12番
【氏名又は名称】	片山 宗臣

【代理人】

【識別番号】	100097906
【住所又は居所】	東京都千代田区霞が関3丁目7番2号 鈴榮内外 國特許法律事務所内
【氏名又は名称】	中村 和年

次頁無

特2000-195341

出願人履歴情報

識別番号 [595097232]

1. 変更年月日 1995年 6月 2日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都新宿区若葉1の12

氏 名 株式会社アソボウズ

出願人履歴情報

識別番号 [500304925]

1. 変更年月日 2000年 6月28日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都千代田区麹町3-4

氏 名 株式会社ダンロップスポーツエンタープライズ

特2000-195341

出願人履歴情報

識別番号 [500171637]

1. 変更年月日 2000年 4月13日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都新宿区若葉1丁目12番
氏 名 片山 宗臣